

На следующий день Хан Сяо официально начал распространять Кристаллы подземелья. Игроки в Святилище были приятно удивлены.

— Никогда не думал, что у Черного Призрака тоже Кристаллы подземелья. Почему он не раздавал их раньше?

— Основная сюжетная линия организации Гермина закончилась совсем недавно. Возможно, это позволит тем из нас, кто не участвовал в ней, принять участие в виде подземелья, и Хан Сяо — единственный, кто может дать доступ к этим подземельям.

— Хорошо, если это так.

Игроки в Святилище не принимали участия в войне. И у них определенно были некоторые сожаления. Теперь, когда Хан Сяо раздавал Кристаллы подземелья, связанное с законченной основной сюжетной линией, это, несомненно, был шанс избавиться от этих сожалений.

Игроки окружили Хан Сяо, но узнали, что Кристаллы раздавались не бесплатно.

Кристаллы подземелья выдавались как вознаграждение за выполнение миссии. Требовалось что-то под названием "очки вклада". После принятия этой миссии покупка товаров у Хан Сяо начинало приносить очки вклада.

Поскольку Кристаллы подземелий нельзя было продать, и они не приносили прямой выгоды, ему просто нужно было изменить метод продаж. Он мог произвольно устанавливать требование к миссиям, поэтому он превратил Кристалл подземелья в нечто вроде бонусной награды, побуждая игроков покупать у него больше вещей, в свою очередь, увеличивая свои продажи.

Игроки, которые уже планировали потратиться, радовались больше всего, увидев, что они могут попутно завершить миссию подземелья. Игроки, которые хотели завершить миссию подземелья, приходили и покупали у него вещи, а затем обнаруживали, что это было выгодной сделкой, и попадали в ловушку, образуя цикл.

Это была своего рода промо-акция!

Эффект оказался очень действенным. В первый же день, его продажи выросли на тридцать процентов! Результаты были очень хорошими.

Самым очевидным воздействием стало то, что вокруг Хан Сяо стало теснее чем в метро, насколько, что он едва мог двигаться.

Получив Кристаллы подземелья, игроки сразу же звали своих друзей и создавали команды для входа в подземелье. Весь процесс обычно был одинаков у всех — они радостно входили,

умирали, а затем возвращались обратно, ошеломленные и смущенные.

Целью победы было выжить до конца. В начале все умирали, не имея возможности дожить до конца. Два дня спустя кто-то наконец завершил подземелье, но с очень низкой оценкой. Они не выполнили ни одной бонусной миссии и завершили подземелье с самой низкой скоростью завершения.

Четыре дополнительные миссии были с самыми высокими наградами. Они потратили деньги у Хан Сяо, чтобы получить Кристалл подземелья, но получили только самую низкую награду за прохождение. Это было огромной потерей, и игроки были разочарованы.

Разница в сложности между бонусными миссиями и основной была огромной.

— Это подземелье вообще можно пройти?

— Черный Призрак убил меня уже в восьмой раз. Я пал духом...

Игроки постоянно жаловались друг другу, делились данными и записями подземелья в надежде, что кто-нибудь сможет что-то придумать.

— Умерев множество раз, могу сделать заключение... если слушаться приказов базы, выжить невозможно.

— Тогда как нам выполнить бонусные задания? Это действительно подземелье 30 уровня?

Один из профессиональных игроков организовал собранные данные и проанализировал сюжетную линию подземелья из пяти бонусных миссий.

— Общее развитие событий проходит следующим образом. В первую ночь в подземелье агенты Хеслы крадут фальшивую информацию о распоряжении базы. Во вторую ночь начинает действовать Черный Призрак, убивает патрульных, проникает на базу неизвестными методами, затем крадет информацию о настоящем расположении базы. Эта ночь является ключевым для выполнения второй миссии. Затем база входит в состояние тревоги, обнаружив местонахождение Черного Призрака. Они начинают преследование, которое приводит к провалу. Сразу после этого прибывает большое количество солдат Хеслы, и начинается лобовое столкновение. Здесь появляется шанс завершить первую миссию. Затем все окружают и защищают базу, и, в конце концов, база взрывается. Если выжить до этого момента, подземелье будет считаться завершенным.

Там были перечислены таблицы и записи, показывающие, на что нужно обратить внимание на каждом этапе сюжетной линии подземелья, а затем он перешел к следующей теме.

— Очевидно, что в этом случае нет никакого шанса завершить оставшиеся две бонусные

миссии. Поэтому я могу смело предположить, что может быть два способа завершить это подземелье, первым является тот, который мы испытали, а другой способ относится к последним двум бонусным миссиям и еще не был найден кем-либо.

— Чтобы победить врага и заставить его отступить, я чувствую, что нужно начинать с разведки. После расследования я обнаружил новую возможность — до официального начала подземелья нам дают десять минут. После этого начинают действовать агенты Хеслы. Если получится предотвратить получение ими разведданных, я чувствую, что сюжетная линия подземелья может измениться. Однако это очень тяжелая битва — и пока никто в этом не преуспел.

— И наконец, напоминание всем игрокам, не вступайте в контакт с Черным Призраком! Как только вы встретите его, скорее всего, умрете.

Игроки были очень увлечены подземельем. На форумах были разного рода аналитические посты. Хан Сяо на самом деле и сам не знал, как выглядит его подземелье. Хотя он выбрал событие, миссия была сгенерирована автоматически. Но просто посмотрев видео на форумах, он понял что к чему.

«Игроки оказались на стороне Базы долины Темного Ворона. Это потому, что подземелье оказалось бы слишком легким, если они были бы на моей стороне?»

Хан Сяо потерял дар речи. Внезапно до него дошло.

«Это тоже неплохо. Подземелья высокой сложности имеют более высокие награды, и такие подземелья будут дольше притягивать игроков. Подземелье основано на моём опыте, поэтому никто не знает о ключевых моментах этой части сюжета больше, чем я. Я мог бы использовать это преимущество и сделать несколько специальных машин и продавать их игрокам, чтобы помочь завершить миссию».

Чем больше выгоды из подземелья получают игроки, тем больше он выиграет. Он не хотел, чтобы подземелье отпугивало игроков. Кроме того, он заработает также на продаже техники, чтобы помочь игрокам.

Это деловая возможность!

Хан Сяо был деятелем. На следующий день он произвел большую партию подходящей техники. Был специально изготовленный шлем, который защищал от снайперских выстрелов, и устройство, увеличивающее скорость передвижения в лесу. Как только они появились на прилавке, замученным игрокам они сразу пришли по нраву, и продукты были распроданы мгновенно.

Пока есть спрос, у рынка будет потенциал.

Хан Сяо очень четко понимал этот принцип. Он ухватился за все возможности бизнеса и создал новую деловую сеть. Хан Сяо было лень считать заработанные деньги — он только знал, что это были большие деньги.

Поскольку доллары Аквамарины не были основной валютой Галактики, он продолжал тратить деньги создавая оборудование и покупая материалы и редкие ресурсы, но у него не только не становилось меньше денег из-за этого, их становилось ещё больше.

Когда Хан Сяо еще был игроком, он тратил каждый цент с осторожностью. Сейчас у него было больше денег, чем он мог потратить. Он даже опустошил все склады компании Фабиан и они нуждались в пополнении запасов.

«Как же оказывается плохо иметь столько денег...» — Хан Сяо действительно беспокоился. Он не собирался брать с собой кучу долларов Аквамарины в галактику и использовать их в качестве туалетной бумаги.

...

С новой техникой игрокам стало легче завершать подземелье. Новое оборудование, которое он сделал, стало стандартным оборудованием для подземелья в сознании игроков. По сравнению с богатой наградой выдаваемой подземельем, цена была приемлемой, поэтому игроки чувствовали, что оно того стоит.

По крайней мере один человек из пяти в команде должен был иметь это оборудование — это было почти необходимостью.

Тем самым, Хан Сяо заработал ещё кучу денег. Уровень сложности подземелья также снизился от NetEase до Tencent. Несмотря на то, что на Tencent всегда поступает много жалоб, они все же весьма любезны по сравнению с NetEase.

Разница между ними может быть выражена словами:

Tencent: "Вы не сможете наслаждаться игрой, если у вас нет денег".

NetEase: "Вы не сможете наслаждаться игрой".

«В долгосрочной перспективе эта функция НИП по созданию подземелий принесёт мне очень много выгоды. Мне не придется беспокоиться о привлечении игроков, пока я здесь. Это основная сюжетная линия Версии 1.0, поэтому подземелий ниже 60 уровня тут очень много. Для начала я буду создавать только подземелье долины Темного Ворона, и когда средний уровень игроков повысится, я создам новые подземелья. Таким образом, я всё время буду удовлетворять потребностям игроков».

«Кроме того, с увеличением количества подземелий игроки будут больше узнавать о моем опыте, что очень полезно для более глубокого впечатления в сердцах игроков. Игроки должны знать, что помимо того, что я красивый, у меня бесчисленное количество сильных сторон».

Хан Сяо очень серьезно относился к игрокам, поскольку было неизбежно взаимодействовать с игроками, если он хотел быстро расти, а игроки были группой беззаконников. Поэтому, он не хотел противостоять им. Несмотря на то, что он намного опередил игроков по уровню силы, когда игроки станут сильнее, они все равно смогут доставить ему хлопот, действуя в группах. Великий Механик Хан должен был признать это; он никогда не был слишком самоуверенным.

Подземелье [Операция в долине Тёмного Ворона] подняло новую волну в Святилище. Функции Святилища со временем становились все богаче, и появление подземелья заставило его резко улучшиться. В сердцах игроков позиция главного города уже заложила свои первые камни.

1. NetEase и Tencent являются китайскими корпорациями занимающимися интернет развлечениями, от программного обеспечения и соцсетей, до выпуска игр. NetEase если не ошибаюсь Minecraft выпустили, Tencent — PUBG.

<http://tl.rulate.ru/book/19148/562179>